

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penerapan Augmented Reality untuk katalog produk furniture pada toko Andalas Jaya, maka dapat diambil kesimpulan pada sistem baru yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penerapan Augmented Reality untuk katalog produk furniture pada toko Andalas Jaya dapat dibangun dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:
 - a. Pembuatan objek 3D menggunakan Google SketchUp Pro 8.
 - b. Membuat desain marker dan katalog dengan Adobe Photoshop CS3.
 - c. Melakukan identifikasi marker.
 - d. Memasukkan objek 3D ke ARToolKit dan sedikit mengubah *database*.
2. Pada saat proses identifikasi marker, desain marker ternyata mempengaruhi waktu kamera dalam mengidentifikasi marker.
3. Dengan adanya penerapan teknologi Augmented Reality pada katalog produk, akan meningkatkan daya saing bagi perusahaan dengan kompetitor.

4. Dengan media promosi yang baru dan menggeser fungsi dari media promosi yang lama, dapat membantu perusahaan dalam menggambarkan objek produk yang ditawarkan kepada konsumen.
5. Selain meningkatkan daya saing, dengan teknologi Augmented Reality akan meningkatkan citra perusahaan di mata konsumen melalui media promosi yang menarik, inovatif, dan kreatif.
6. Aplikasi Augmented Reality ini berbeda dari yang lainnya, karena memiliki *file installer*, sehingga dapat di-*install* pada komputer atau laptop yang lainnya tanpa perlu khawatir *file* yang didalamnya akan hilang dan mengakibatkan tidak bisa dijalkannya Augmented Reality tersebut.
7. Kedepannya, pemilik dari Andalas Jaya akan meninjau kembali penyediaan unit *display* barang furniture di setiap event pameran utamanya di luar kota. Karena fungsi dari Augmented Reality ini dapat mewakili dari unit *display*. Dengan demikian, akan menghemat pengeluaran keuangan perusahaan.

5.2. Saran

Adapun saran yang peneliti usulkan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengoptimalkan media promosi yang ada, sebaiknya media promosi model lama berupa katalog konvensional yang minim teknologi terbaru dan kurang informatif dapat digantikan model katalog dengan teknologi Augmented Reality ini.

2. Selama perancangan terlihat adanya kekurangan yang terletak pada detail dan kualitas objek 3 dimensi. Hal tersebut disebabkan kurangnya kemampuan teknis dari SDM. Pengembangan sistem haruslah dibangun dengan *team work*, dimana masing-masing faktor yang membentuk multimedia dikerjakan oleh masing-masing ahli, seperti desainer, animator, dan *programmer*. Pada masa yang akan datang, sistem akan terus dikembangkan sebagai alat dan khasanah media dalam dunia informatika.
3. Dengan sistem informasi yang baru, pengguna disarankan untuk memperhatikan kekurangan dan kelemahan aplikasi ini agar dapat segera dicari pemecahan masalahnya dan dilakukan pengembangan sistem untuk masa akan datang demi kelangsungan pelaksanaan sistem media yang informatif.

